

## ADA



### Universitarios

Todas las universidades



### EFP

ASIR, DAM, DAW



### Máster

informática, programación,  
Ing. Software

### Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

#### 1. Introducción a la programación

- ¿Qué es programar?.
- Programa para programar.
- Refinamiento del programa para programar.
- Algoritmos.
- Programas en Ada.
- ¡Hola À!.

#### 2. Elementos básicos

- ¿Por dónde empezamos?.
- Conjuntos y elementos.
- Operaciones.
- Expresiones.
- Otros tipos de datos.
- Años bisiestos.
- Más sobre expresiones.
- Atributos.
- Longitud de una circunferencia.

#### 3. Resolución de problemas

- Problemas y funciones.
- Declaraciones.
- Problemas de solución directa.
- Subproblemas.
- Algunos ejemplos.
- Pistas extra.


#### 4. Problemas de selección


- Decisiones.
- Múltiples casos.
- Punto más distante a un origen.
- Mejoras.
- ¿Es válida una fecha?.

#### 5. Acciones y procedimientos

- Efectos laterales.
- Variables.
- Asignación.
- Más sobre variables.
- Ordenar dos números cualesquiera.
- Procedimientos.

#### Contacto:

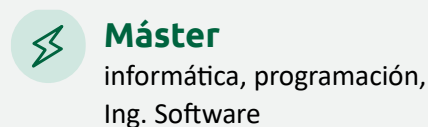
 (+34) 629 217 610

 info@informaticaformaciones.com

#### Aprende en nuestras redes:



## ADA



### Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

- Parámetros.
  - Variables globales.
  - Visibilidad y ámbito.
  - Ordenar puntos.
  - Resolver una ecuación de segundo grado.
6. Tipos escalares y tuplas
- Otros mundos.
  - Submundos: subconjuntos de otros mundos.
  - Registros y tuplas.
  - Abstracción.
  - Geometría.
  - Aritmética compleja.
  - Cartas del juego.
  - Variaciones.
7. Bucles
- Jugar a las.
  - Contar.
  - Repetir hasta que baste.
  - Sabemos cuántas veces iterar.
  - Cuadrados.
  - Bucles anidados.
  - Triángulos.
  - Primeros primos.
  - ¿Cuánto tardará mi programa?.
8. Colecciones de elementos
- Arrays.
  - Problemas de colecciones.
  - Acumulación de estadísticas.
  - Buscar ceros.
  - Buscar los extremos.
  - Ordenación.
  - Búsqueda en secuencias ordenadas
  - Cadenas de caracteres
  - Subprogramas para arrays de cualquier tamaño.
  - ¿Es palíndromo?.
  - Mano de cartas.
  - Abstractar y abstraer hasta el problema demoler.
  - Conjuntos bestiales.
  - ¡Pero si no son iguales!.

#### Contacto:

## ADA



### Universitarios

Todas las universidades



### EFP

ASIR, DAM, DAW



### Máster

informática, programación,  
Ing. Software

### Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

#### 9. Lectura de ficheros

- Ficheros.
- Lectura de texto.
- Lectura controlada.
- ¿Y no hay otra forma?.
- Separar palabras.
- La palabra más larga.
- ¿Por qué funciones de una línea?.
- La palabra más repetida.

#### 10. Haciendo programas Calculadora

- ¿Cual es el problema?.
- ¿Cuál es el plan?.
- Expresiones aritméticas.
- Evaluación de expresiones.
- Lectura de expresiones.
- Un nuevo prototipo.
- Segundo asalto.
- Funciones elementales.
- Memorias.
- Y el resultado es.

#### 11. Estructuras dinámicas

- Tipos de memoria.
- Variables dinámicas
- Con punteros.
- Devolver la memoria al olvido.
- Punteros a registros.
- Listas enlazadas.
- Punteros a variables existentes.
- Invertir la entrada con una pila.

#### Contacto:



(+34) 629 217 610



info@informaticaformaciones.com

#### Aprende en nuestras redes:



## ADA



### Universitarios

Todas las universidades



### EFP

ASIR, DAM, DAW



### Máster

informática, programación,  
Ing. Software

### Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

12. ¿Es la entrada palíndrome?

13. E es el editor definitivo

- Un editor de línea.
- ¿Por dónde empezamos?
- Palabras de tamaño variable.
- Líneas y textos.
- Palabras y blancos.
- Textos.
- Comandos.
- Código y argumentos.
- Editando el texto.
- Un editor de un sólo fichero.
- Edición de múltiples ficheros.
- Terminado.

#### Contacto:



(+34) 629 217 610



info@informaticaformaciones.com

#### Aprende en nuestras redes:

